

Classe : ENIRIPSA



Thèmes et Éléments

		
Thème :	Thème :	Thème :



Sort 1 : Mot Soignant					
Un sort de soin sain et simple.					
Coût : 3 PA	PO : 0-4	Zone : Point	LDV : Oui	PO BOOST : Oui	Conditions : Aucune
Effets			Effets Critiques		
Dgt : 3	Inc : 0.35	Total : 38	Dgt : 5	Inc :	Total :
+3 niveaux à « Hygiène »			+3 niveaux à « Hygiène »		
Note : Les niveaux sur hygiène ne sont gagnés que si le soigneur soigne.					ID : 779

Sort 2 : Mot Revigorant					
Un mot qui se propage d'oreille en oreille. Il soigne non seulement sa cible, mais également jusqu'à 3 alliés à portée.					
Coût : 4 PA	PO : 0-3	Zone : Point	LDV : Oui	PO BOOST : Oui	Conditions : Nécessite une cible
Effets			Effets Critiques		
Dgt : 4	Inc :	Total : 50	Dgt : 5	Inc :	Total :
3 rebonds de -15% au lvl 100 +4 niveaux à « Hygiène »			3 rebonds de -15% au lvl 100 +4niveaux à « Hygiène »		
Note :					ID : 1532

Sort 3 : Mot Revitalisant

Mot Revitalisant est un soin mineur sur une zone.
Il soignera tout le monde, amis comme ennemis, sauf l'Eniripsa.

Coût : 5 PA 1PW	PO : 0-2	Zone : Cercle 1	LDV : Oui	PO BOOST : Non	Conditions : Aucune
Effets			Effets Critiques		
Dgt : 5	Inc : 0.6	Total : 75	Dgt : 8	Inc :	Total :
+5 niveaux à « Hygiène »			+5 niveaux à « Hygiène »		
Note : Il ne soigne pas le caster du sort					ID : 780

Sort 4 : Mot Rétablissant

Un petit sort de soin, pas très efficace, mais pas très cher non plus.

Coût : 1 PA	PO : 0-6	Zone : Point	LDV : Oui	PO BOOST : Oui	Conditions : Aucune
Effets			Effets Critiques		
Dgt : 1	Inc : 0.0.7	Total : 8	Dgt :	Inc :	Total :
+1 niveaux à « Hygiène »			+1 niveaux à « Hygiène »		
Note :					ID : 1533

Sort 5 : Mot Reconstituant

Le Mot Reconstituant passe à travers les obstacles, et soigne très bien. En revanche, il nécessite des PM.

Coût : 4 PA 1 PM	PO : 0-3	Zone : Point	LDV : Non	PO BOOST : Oui	Conditions : Aucune 2/tour	
Effets			Effets Critiques			
Dgt : 5	Inc :	Total : 59	Dgt : 8	Inc : 0.82	Total : 88	
+4 niveaux à « Hygiène »			+4 niveaux à « Hygiène »			
Note : Applique l'état « Hygiène » sur l'Eni. Etat « Hygiène » => niv 1 à 200 => 0% à 100% aux soins. L'état est supprimé s'il l'éni ne le réapplique pas dans le tour.						ID : 625



Sort 1 : Fiole de Frayeur

L'Eniripsa fait peur à sa cible en lui jetant une fiole. Que contenait-elle ? On ne le saura jamais, puisque la cible recule pour ne pas être touchée.

Coût : 3 PA	PO : 1-2	Zone : Point	LDV : Oui	PO BOOST : Non	Conditions : En ligne seulement
Effets			Effets Critiques		
Dgt : 3	Inc : 0.32	Total : 35	Dgt :	Inc : 0.	Total :
Pousse de 1 case +2 Niveaux à propagateur					
Note : propagateur niv 1-50: appliqué sur l'eni, si un état est libéré et que l'eni na pas assez de propagateur il ne se passe rien.					ID : 630

Sort 2 : Fiole de Psykoz

Cette fiole infligera des dégâts à l'ennemi et pourra le faire sombrer dans la Folie.

Coût : 1 PA 1PM	PO : 1-5	Zone : Point	LDV : Oui	PO BOOST : Oui	Conditions : 2 / cible
Effets			Effets Critiques		
Dgt : 2	Inc : 0.27	Total : 29	Dgt :	Inc :	Total :
Si libéré : consomme 5 niveaux de propagateur et applique psykoz					
Note : psykoz niv 1-100: -0% (inc :0.4 max 40%) degat all (max 1 faiblesse)					ID : 1540

Sort 3 : Fiole de Douleur

Un bout d'arakne, un peu de poil de rat, 2-3 ingrédients secrets... Voilà une potion qui remplira de douleur mes ennemis.

Coût : 3 PA	PO : 1-3	Zone : Point	LDV : Oui	PO BOOST : Oui	Conditions : Aucune	
Effets			Effets Critiques			
Dgt : 3	Inc : 0.37	Total : 40	Dgt :	Inc :	Total :	
+2 Niveaux à propagateur Si libéré : consomme 20 niveaux de propagateur et applique lien de douleur.						
Note : lien de douleur niv 1-100: fait 0% (inc :0.5 max :50%) des dégât subit par des attaques mono cible au case adjacente.						ID : 623

Sort 4 : Fiole Infectée

Jette une fiole hautement infectée qui, si bien préparée pourra appliquer l'état gangrène à votre cible.

Coût : 5 PA	PO : 1-3	Zone : Point	LDV : Oui	PO BOOST : Oui	Conditions : Aucune	
Effets			Effets Critiques			
Dgt : 6	Inc : 0.66	Total : 72	Dgt :	Inc :	Total :	
+4 Niveaux à propagateur Si libéré : consomme 10 niveaux de propagateur et applique gangrené						
Note : gangrené niv 1-100: inflige 0 (inc : 0.06 max :6) par PA utilisé						ID : 1542

Sort 5 : Fiole de Torpeur

Cette fiole a la particularité de pouvoir plonger dans le sommeil les personnes présentes autour de l'endroit où elle s'écrase.

Coût : 4 PA 1 PW	PO : 1-4	Zone : Croix 1	LDV : Oui	PO BOOST : Oui	Conditions : Aucune	
Effets			Effets Critiques			
Dgt : 6	Inc : 0.57	Total : 63	Dgt :	Inc : 0	Total :	
+3 Niveaux à propagateur Si libéré : consomme 30 niveaux de propagateur et applique torpeur						
Note : torpeur niv 1-100: à chaque utilisation de Pa 0% (inc :1 max100%) de consommé 1PA supplémentaire.						ID : 1541



Sort 1 : Marque Itsade

En plus de faire des dégâts, cette marque transfèrera une partie des PdV initiaux de la cible lorsque celle-ci mourra vers celui qui l'aura tuée. De quoi flatter le sadique qui sommeille en vous.

Coût : 2 PA	PO : 0-2	Zone : Point	LDV : Oui	PO BOOST : Non	Conditions : Aucune
Effets			Effets Critiques		
Dgt : 2	Inc : 0.25	Total : 27	Dgt : 4	Inc :	Total :
Si ennemi : Pose la Marque Itsade (Niv.0=>100)			Si ennemi :		
Note : Marque Itsade : soigne le tueur de la cible de 50 PV (feu) ,les marques ne sactive que sur les ennemies, invocation ou non.					ID : 645

Sort 2 : Marque Eting

En plus de faire des dégâts, cette marque transfèrera une partie des PW restants à la cible lorsque celle-ci mourra vers celui qui l'aura tuée.

Cette marque ne s'applique pas sur les invocations.

Coût : 3 PA 1PM	PO : 2-4	Zone : Point	LDV : Oui	PO BOOST : Oui	Conditions : 2/cible
Effets			Effets Critiques		
Dgt : 3	Inc : 0.54	Total : 57	Dgt :	Inc :	Total :
Pose la Marque Eting (Niv.0=>100)					
Note : Marque Eting : buff le tueur de la cible de 80% de resist (max 80%) (1 tour complet commence a la fin du tour du tueur)					ID : 638

Sort 3 : Marque Amil						
En plus de faire des dégâts, cette marque transférera une partie des PA et PM restants à la cible lorsque celle-ci mourra vers celui qui l'aura tuée.						
Coût : 4PA	PO : 0-2	Zone : Point	LDV : Oui	PO BOOST : Oui	Conditions : En ligne seulement	
Effets			Effets Critiques			
Dgt : 4	Inc : 0.46	Total : 50	Dgt :	Inc :	Total :	
Pose la Marque Amil (Niv.0=>100)						
Note : Marque Amil : buff le tueur de la cible de 80% de DMG (max 80%)(1 tour complet commence a la fin du tour du tueur)					ID : 636	

Sort 4 : MARQUE UNT						
En plus de faire des dégâts, cette marque permet de récupérer le coût du sort ayant achevé la cible.						
Coût : 6 PA	PO : 2-5	Zone : Point	LDV : Oui	PO BOOST : Non	Conditions : N'a pas l'état "Patte d'Ecaflip"	
Effets			Effets Critiques			
Dgt : 6	Inc : 0.	Total : 95	Dgt :	Inc :	Total :	
Pose la Marque UNT (Niv.0=>100)						
Note : buff le tueur de la cible de +1 Pa(100%) et +1PA (100%)(1 tour complet commence a la fin du tour du tueur)					ID : 1534	

Sort 5 : Marque ?

En plus de faire des dégâts, cette marque fera revenir à la vie l'ennemi marqué pour un tour une fois qu'il mourra. Pendant ce tour supplémentaire, il sera sous les ordres de celui qui l'aura tuée.

Coût : 5PA/	PO : 0-3	Zone : Point	LDV : Oui	PO BOOST : Oui	Conditions : N'a pas l'état "Contrôle magique" N'a pas l'état "Patte d'Ecaflip" 1 utilisation par cible	
Effets			Effets Critiques			
Dgt : 4	Inc : 0.	Total : 75	Dgt :	Inc : 0.	Total :	
Pose la Marque de Renaissance (Niv.0 =>100)						
Note : Marque de Renaissance : buff le tueur de la cible de +1 PM (100%) et +1PM (100%)(1 tour complet commence a la fin du tour du tueur)						ID : 1539



Actif 1 : Contre Nature

L'Enripsa punit une cible en la transformant pour une courte période en créature Mort-Vivante qui subira des dégâts si on lui lance un sort de soin.

Niv 0	Niv 1	Niv 2	Niv 3	Niv 4	Niv 5	Niv 6	Niv 7	Niv 8	Niv 9
Coût : 3 PA 1 PW	Coût : 3 PA 1 PW	Coût : 3 PA 1 PW	Coût : 3 PA 1 PW	Coût : 3 PA 1 PW	Coût : 3 PA	Coût : 3 PA	Coût : 3 PA	Coût : 3 PA	Coût : 2 PA
PO : 0	PO : 0	PO : 0	PO : 0	PO : 0	PO : 0	PO : 0	PO : 0	PO : 0	PO : 0
Eff : Change les sorts eau en sort de dégât. +8% des bonus soin au degat eau (1tour) Libéré le prochain sort air (consommara des niv de propagateur pour appliquer son état).	Eff : Change les sorts eau en sort de dégât. +16% des bonus soin au degat eau (1tour) Libéré le prochain sort air (consommara des niv de propagateur pour appliquer son état).	Eff : Change les sorts eau en sort de dégât. +24% des bonus soin au degat eau (1tour) Libéré le prochain sort air (consommara des niv de propagateur pour appliquer son état).	Eff : Change les sorts eau en sort de dégât. +32% des bonus soin au degat eau (1tour) Libéré le prochain sort air (consommara des niv de propagateur pour appliquer son état).	Eff : Change les sorts eau en sort de dégât. +40% des bonus soin au degat eau (1tour) Libéré le prochain sort air (consommara des niv de propagateur pour appliquer son état).	Eff : Change les sorts eau en sort de dégât. +48% des bonus soin au degat eau (1tour) Libéré le prochain sort air (consommara des niv de propagateur pour appliquer son état).	Eff : Change les sorts eau en sort de dégât. +56% des bonus soin au degat eau (1tour) Libéré le prochain sort air (consommara des niv de propagateur pour appliquer son état).	Eff : Change les sorts eau en sort de dégât. +64% des bonus soin au degat eau (1tour) Libéré le prochain sort air (consommara des niv de propagateur pour appliquer son état).	Eff : Change les sorts eau en sort de dégât. +72% des bonus soin au degat eau (1tour) Libéré le prochain sort air (consommara des niv de propagateur pour appliquer son état).	Eff : Change les sorts eau en sort de dégât. +80% des bonus soin au degat eau (1tour) Libéré le prochain sort air (consommara des niv de propagateur pour appliquer son état).
Note :									ID : 1538

Actif 2 : Déphasage

Une fois par combat, l'Eniripsa peut se déphaser, ce qui lui permet d'éviter d'être la cible de sorts et d'attaques. Il est aussi soigné et bénéficie d'un bonus aux soins pour le reste du tour.

Niv 0	Niv 1	Niv 2	Niv 3	Niv 4	Niv 5	Niv 6	Niv 7	Niv 8	Niv 9
Coût : 1PW	Coût : 1 PW	Coût : 1PW	Coût : 1PW	Coût : 1PW	Coût : 1PW	Coût : 1PW	Coût : 1PW	Coût : 1PW	Coût : 1 PW
PO : 0	PO : 0	PO : 0	PO : 0	PO : 0	PO : 0	PO : 0	PO : 0	PO : 0	PO : 0
Eff : <u>10% Déphasé</u> Soigne (lvl*0.2) PdV chromatique	Eff : <u>20% Déphasé</u> Soigne (lvl*0.2) PdV chromatique	Eff : <u>30% Déphasé</u> Soigne (lvl*0.2) PdV chromatique	Eff : <u>40% Déphasé</u> Soigne (lvl*0.2) PdV chromatique	Eff : <u>50% Déphasé</u> Soigne (lvl*0.2) PdV chromatique	Eff : <u>60% Déphasé</u> Soigne (lvl*0.2) PdV chromatique	Eff : <u>70% Déphasé</u> Soigne (lvl*0.2) PdV chromatique	Eff : <u>80% Déphasé</u> Soigne (lvl*0.2) PdV chromatique	Eff : <u>90% Déphasé</u> Soigne (lvl*0.2) PdV chromatique	Eff : <u>100% Déphasé (1 tour)</u> Soigne (lvl*0.2) PdV chromatique
Note : Condition : déphasé :inciblable ne peut tacler ou etres taclé, ne peut pas subir de dégât, consomme tous les PA applique « retour de phase » (ne peut etres déphasé)(1tour) (ne peut pas etres utilisé sur un panda qui porte) 1/tour, doit etres utilisé en début de tour.									ID : 627

Actif 3 : Lapino

Ce sort permet d'invoquer un Lapino, un soigneur plutôt doué, et ce jusqu'à la fin du combat !

Niv 0	Niv 1	Niv 2	Niv 3	Niv 4	Niv 5	Niv 6	Niv 7	Niv 8	Niv 9
Coût : 1 PW 3Pa	Coût : 1 PW 3Pa	Coût : 1 PW 3Pa	Coût : 1 PW 3Pa	Coût : 1 PW 3Pa	Coût : 1 PW 3Pa	Coût : 1 PW 3Pa	Coût : 1 PW 3Pa	Coût : 1 PW 3Pa	Coût : 1 PW 2Pa
PO : 1	PO : 1	PO : 1	PO : 1-2	PO : 1-2	PO :1- 2	PO : 1-3	PO :1-3	PO : 1-3	PO : 1-4
Eff :	Eff :	Eff :	Eff :	Eff :	Eff :	Eff :	Eff :	Eff :	Eff :
PV :1% PM :1 PA : 3 Degat eau de l'eni : 10%	PV :2% PM :1 PA : 3 Degat eau de l'eni : 20%	PV :3% PM :1 PA : 3 Degat eau de l'eni : 30%	PV :4% PM :2 PA : 3 Degat eau de l'eni : 40%	PV :5% PM :2 PA : 3 Degat eau de l'eni : 50%	PV :6% PM :2 PA : 3 Degat eau de l'eni : 60%	PV :7% PM :3 PA : 3 Degat eau de l'eni : 70%	PV :8% PM :3 PA : 3 Degat eau de l'eni : 80%	PV :9% PM :3 PA : 3 Degat eau de l'eni : 90%	PV :10% PM :4 PA : 3 Degat eau de l'eni : 100%
Note : familier(ne peut pas taclé) sort (lvl=a l'eni) :murmure 3 PA, 2PO, soin eau 10 (base :1 inc :0.1), hygiène +2									ID : 782

Actif 4 :

Ce sort applique l'état Régénération. Cet état rend de la vie à celui qui en est la cible mais disparaît s'il subit ou fait subir des dégâts.

Niv 0	Niv 1	Niv 2	Niv 3	Niv 4	Niv 5	Niv 6	Niv 7	Niv 8	Niv 9
Coût : 4 PA 1PW	Coût : 4 PA 1PW	Coût : 4 PA 1PW	Coût : 3 PA 1PW	Coût : 3 PA 1PW	Coût : 3 PA 1PW	Coût : 2 PA 1PW	Coût : 2 PA 1PW	Coût : 2 PA 1PW	Coût : 2PA 1PW
PO : 0-2	PO : 0-2	PO : 0-2	PO : 0-3	PO : 0-3	PO : 0-3	PO : 0-4	PO : 0-4	PO : 0-4	PO : 0-5 sldv
Les sorts FEU deviennent des sorts de soin, +1PW Ennemie : Consomme la marque de la cible	Les sorts FEU deviennent des sorts de soin, +1PW Ennemie : Consomme la marque de la cible	Les sorts FEU deviennent des sorts de soin, +1PW Ennemie : Consomme la marque de la cible	Les sorts FEU deviennent des sorts de soin, +1PW Ennemie : Consomme la marque de la cible	Les sorts FEU deviennent des sorts de soin, +1PW Ennemie : Consomme la marque de la cible	Les sorts FEU deviennent des sorts de soin, +1PW Ennemie : Consomme la marque de la cible	Les sorts FEU deviennent des sorts de soin, +1PW Ennemie : Consomme la marque de la cible	Les sorts FEU deviennent des sorts de soin, +1PW Ennemie : Consomme la marque de la cible	Les sorts FEU deviennent des sorts de soin, +1PW Ennemie : Consomme la marque de la cible	Eni :Les sorts FEU deviennent des sorts de soin, +1PW Ennemie : Consomme la marque de la cible
Note :									ID : 781

Actif 5 : Rénisurrection

L'Eniripsa enlève tous les effets et états de la cible et peut ressusciter un allié KO.

Niv 0	Niv 1	Niv 2	Niv 3	Niv 4	Niv 5	Niv 6	Niv 7	Niv 8	Niv 9
Coût : 5 PA 1PW	Coût : 5 PA 1PW	Coût : 5 PA 1PW	Coût : 4 PA 1PW	Coût : 4 PA 1PW	Coût : 4 PA 1PW	Coût : 3 PA 1PW	Coût : 3 PA 1PW	Coût : 3 PA 1PW	Coût : 2 PA 1PW
PO : 0-1	PO : 0-1	PO : 0-1	PO : 0-2	PO : 0-2	PO : 0-2	PO : 0-3	PO : 0-3	PO : 0-3	PO : 0-4
Eff : <u>Sur ennemi KO applique l'état « Convalescent »</u> <u>Niv 1</u> Allié revient à la vie avec 1 PDV	Eff : <u>Sur ennemi KO applique l'état « Convalescent »</u> <u>Niv 2</u> Allié revient à la vie avec 1 PDV	Eff : <u>Sur ennemi KO applique l'état « Convalescent »</u> <u>Niv 3</u> Allié revient à la vie avec 1 PDV	Eff : <u>Sur ennemi KO applique l'état « Convalescent »</u> <u>Niv 4</u> Allié revient à la vie avec 1 PDV	Eff : <u>Sur ennemi KO applique l'état « Convalescent »</u> <u>Niv 5</u> Allié revient à la vie avec 1 PDV	Eff : <u>Sur ennemi KO applique l'état « Convalescent »</u> <u>Niv 6</u> Allié revient à la vie avec 1 PDV	Eff : <u>Sur ennemi KO applique l'état « Convalescent »</u> <u>Niv 7</u> Allié revient à la vie avec 1 PDV	Eff : <u>Sur ennemi KO applique l'état « Convalescent »</u> <u>Niv 8</u> Allié revient à la vie avec 1 PDV	Eff : <u>Sur ennemi KO applique l'état « Convalescent »</u> <u>Niv 9</u> Allié revient à la vie avec 1 PDV	Eff : <u>Sur ennemi KO applique l'état « Convalescent »</u> <u>Niv 10</u> Allié revient à la vie avec 1 PDV
Note : Etat « Convalescent » Reste jusqu'à la fin du combat, ne peut pas être désenvouté. Niv 1 : -100% aux dégâts / -100% aux résistances / -2 PA Niv 10 : -0% aux dégâts / -0% aux résistances / -2 PA									ID : 1535



Passif 1 : Absorption

L'Eniripsa est capable d'absorber une partie des dégâts qu'il subit. Les alliés qui lui sont adjacents bénéficient aussi en partie de ce pouvoir.

Niv 1	Aura Absorption de 1% des dégâts L'eni est soigné de 2.5% des PV absorbé	Niv 6	Aura Absorption de 3% des dégâts L'eni est soigné de 15% des PV absorbé	Niv 11	Aura Absorption de 5% des dégâts L'eni est soigné de 27.5% des PV absorbé	Niv 16	Aura Absorption de 8% des dégâts L'eni est soigné de 40% des PV absorbé
Niv 2	Aura Absorption de 1% des dégâts L'eni est soigné de 5% des PV absorbé	Niv 7	Aura Absorption de 3% des dégâts L'eni est soigné de 17.5% des PV absorbé	Niv 12	Aura Absorption de 6% des dégâts L'eni est soigné de 30% des PV absorbé	Niv 17	Aura Absorption de 8% des dégâts L'eni est soigné de 42.5% des PV absorbé
Niv 3	Aura Absorption de 1% des dégâts L'eni est soigné de 7.5% des PV absorbé	Niv 8	Aura Absorption de 4% des dégâts L'eni est soigné de 20% des PV absorbé	Niv 13	Aura Absorption de 6% des dégâts L'eni est soigné de 32.5% des PV absorbé	Niv 18	Aura Absorption de 9% des dégâts L'eni est soigné de 45% des PV absorbé
Niv 4	Aura Absorption de 2% des dégâts L'eni est soigné de 10% des PV absorbé	Niv 9	Aura Absorption de 4% des dégâts * L'eni est soigné de 22.5% des PV absorbé	Niv 14	Aura Absorption de 7% des dégâts Max absorbé 10% L'eni est soigné de 35% des PV absorbé	Niv 19	Aura Absorption de 9% des dégâts L'eni est soigné de 47.5% des PV absorbé
Niv 5	Aura Absorption de 2% des dégâts L'eni est soigné de 12.5% des PV absorbé	Niv 10	Aura Absorption de 5% des dégâts L'eni est soigné de 25% des PV absorbé	Niv 15	Aura Absorption de 7% des dégâts L'eni est soigné de 37.5% des PV absorbé	Niv 20	Aura Absorption de 10% des dégâts L'eni est soigné de 50% des PV absorbé
Note : cercle 2 (13 cases)							ID : 628

Passif 2 : Maîtrise des Mots

Les Eniripsas sont des soigneurs par excellence. Ils bénéficient de soins plus efficaces que les autres.

Niv 1	+2% aux soins	Niv 6	+12% aux soins	Niv 11	+22% aux soins	Niv 16	+32% aux soins
Niv 2	+4% aux soins	Niv 7	+14% aux soins	Niv 12	+24% aux soins	Niv 17	+34% aux soins
Niv 3	+6% aux soins	Niv 8	+16% aux soins	Niv 13	+26% aux soins	Niv 18	+36% aux soins
Niv 4	+8% aux soins	Niv 9	+18% aux soins	Niv 14	+28% aux soins	Niv 19	+38% aux soins
Niv 5	+10% aux soins	Niv 10	+20% aux soins	Niv 15	+30% aux soins	Niv 20	+40% aux soins
Note :							ID : 1536

Passif 3 : Explosion de Marque

Le monstre marqué générera des dégâts aux ennemis autour de lui lorsqu'il mourra et des soins aux alliés de l'Eniripsa.

Niv 1	5% Des effets de la marque sont appliqués en zone (croix 1) si elle est consommée. (1 cible max)	Niv 6	30% Des effets de la marque sont appliqués en zone (croix 1) si elle est consommée. (1 cible max)	Niv 11	55% Des effets de la marque sont appliqués en zone (croix 1) si elle est consommée. (2 cible max)	Niv 16	80% Des effets de la marque sont appliqués en zone (croix 1) si elle est consommée. (2 cible max)
Niv 2	10% Des effets de la marque sont appliqués en zone (croix 1) si elle est consommée. (1 cible max)	Niv 7	35% Des effets de la marque sont appliqués en zone (croix 1) si elle est consommée. (1 cible max)	Niv 12	60% Des effets de la marque sont appliqués en zone (croix 1) si elle est consommée. (2 cible max)	Niv 17	85% Des effets de la marque sont appliqués en zone (croix 1) si elle est consommée. (2 cible max)
Niv 3	15% Des effets de la marque sont appliqués en zone (croix 1) si elle est consommée. (1 cible max)	Niv 8	40% Des effets de la marque sont appliqués en zone (croix 1) si elle est consommée. (1 cible max)	Niv 13	65% Des effets de la marque sont appliqués en zone (croix 1) si elle est consommée. (2 cible max)	Niv 18	90% Des effets de la marque sont appliqués en zone (croix 1) si elle est consommée. (2 cible max)
Niv 4	20% Des effets de la marque sont appliqués en zone (croix 1) si elle est consommée. (1 cible max)	Niv 9	45% Des effets de la marque sont appliqués en zone (croix 1) si elle est consommée. (1 cible max)	Niv 14	70% Des effets de la marque sont appliqués en zone (croix 1) si elle est consommée. (2 cible max)	Niv 19	95% Des effets de la marque sont appliqués en zone (croix 1) si elle est consommée. (2 cible max)
Niv 5	25% Des effets de la marque sont appliqués en zone (croix 1) si elle est consommée. (1 cible max)	Niv 10	50% Des effets de la marque sont appliqués en zone (croix 1) si elle est consommée. (2 cible max)	Niv 15	75% Des effets de la marque sont appliqués en zone (croix 1) si elle est consommée. (2 cible max)	Niv 20	100% Des effets de la marque sont appliqués en zone (croix 1) si elle est consommée. (2 cible max)
							ID : 1537

Passif 4 : Constitution

L'Eniripsa augmente sa quantité totale de Points de Vie et celle de tous ses alliés.

Niv 1	+1% aux PdV max sur soi et 0% ses alliés	Niv 6	+3% aux PdV max sur soi et 3%ses alliés	Niv 11	+6% aux PdV max sur soi et 5%ses alliés	Niv 16	+8% aux PdV max sur soi et 8%ses alliés
Niv 2	+1% aux PdV max sur soi et 1% ses alliés	Niv 7	+4% aux PdV max sur soi et 3%ses alliés	Niv 12	+6% aux PdV max sur soi et 6%ses alliés	Niv 17	+9% aux PdV max sur soi et 8%ses alliés
Niv 3	+2% aux PdV max sur soi et 1% ses alliés	Niv 8	+4% aux PdV max sur soi et 4%ses alliés	Niv 13	+7% aux PdV max sur soi et 6%ses alliés	Niv 18	+9% aux PdV max sur soi et 9 %ses alliés
Niv 4	+2% aux PdV max sur soi et 2% ses alliés	Niv 9	+5% aux PdV max sur soi et 4%ses alliés	Niv 14	+7% aux PdV max sur soi et 7%ses alliés	Niv 19	+10% aux PdV max sur soi et 9 %ses alliés
Niv 5	+3% aux PdV max sur soi et 2%ses alliés	Niv 10	+5% aux PdV max sur soi et 5%ses alliés	Niv 15	+8% aux PdV max sur soi et 7%ses alliés	Niv 20	+10% aux PdV max sur soi et 10 %ses alliés
Note :							ID : 1415

Passif 5 :maitre propagateur

Quand un allié ou ennemi est soigné par un effet qui n'est pas lancé par l'Eniripsa, ce dernier reçoit un pourcentage des Points de Vie rendus.

Niv 1	Vaux sort air ont : 5% +1 niveau de propagateur.	Niv 6	Vaux sort air ont : 30% +1 niveau de propagateur.	Niv 11	Vaux sort air ont : 55% +1 niveau de propagateur. +1% dégâts air Par niveau de propagateur.	Niv 16	Vaux sort air ont : 80% +1 niveau de propagateur. +1% dégâts air Par niveau de propagateur.
Niv 2	Vaux sort air ont : 10% +1 niveau de propagateur.	Niv 7	Vaux sort air ont : 35% +1 niveau de propagateur.	Niv 12	Vaux sort air ont : 60% +1 niveau de propagateur. +1% dégâts air Par niveau de propagateur.	Niv 17	Vaux sort air ont : 85% +1 niveau de propagateur. +1% dégâts air Par niveau de propagateur.
Niv 3	Vaux sort air ont : 15% +1 niveau de propagateur.	Niv 8	Vaux sort air ont : 40% +1 niveau de propagateur.	Niv 13	Vaux sort air ont : 65% +1 niveau de propagateur. +1% dégâts air Par niveau de propagateur.	Niv 18	Vaux sort air ont : 90% +1 niveau de propagateur. +1% dégâts air Par niveau de propagateur.
Niv 4	Vaux sort air ont : 20% +1 niveau de propagateur.	Niv 9	Vaux sort air ont : 45% +1 niveau de propagateur.	Niv 14	Vaux sort air ont : 70% +1 niveau de propagateur. +1% dégâts air Par niveau de propagateur.	Niv 19	Vaux sort air ont : 95% +1 niveau de propagateur. +1% dégâts air Par niveau de propagateur.
Niv 5	Vaux sort air ont : 25% +1 niveau de propagateur.	Niv 10	Vaux sort air ont : 50% +1 niveau de propagateur. +1% dégâts air Par niveau de propagateur.	Niv 15	Vaux sort air ont : 75% +1 niveau de propagateur. +1% dégâts air Par niveau de propagateur.	Niv 20	Vaux sort air ont : 100% +1 niveau de propagateur. +2% dégâts air Par niveau de propagateur.

Note :

ID : 644